Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

2 PEŁNE GRY

- HIT! IF-22 PERSIAN GULF
- HIT! MOTO X MANIAC
- PLUS! 5 MINI GIER

NR 11-12/2008

7,90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
IF-22 PERSIAN GULF
REALISTYCZNY SYMULATOR MYŚLIWCA F-22 PEŁEN RÓŻNORODNYCH MISJI!



GRA # 2
MOTO X MANIAC
EMOCJONUJĄCE WYŚCIGI MOTOCROSSOWE! ZDOBĄDŹ MISTRZOSTWO!



DODATKOWO
5 MINI GIER
- DDD POOL
- Heavy Weapon
- Hidden Expedition Titanic
- Iron Space 3
- The Rise of Atlantis

CRYSIS WARHEAD
CZYŻBY NAJLEPSZA ODSŁONA CRYSISA?

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING
WYSTARTOWAŁO MMORPG W ŚWIECIE WARHAMMERA!

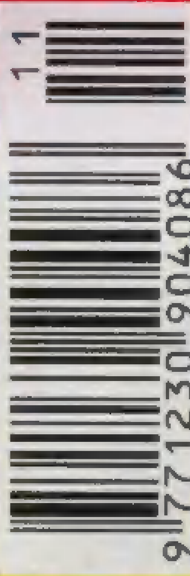
FIFA 09
NAJPOWAŻNIEJSZE ZMIANY OD LAT!

PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE: THE SIMS 2: OSIEDLOWE ŻYCIE ▪ WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING ▪ KING'S BOUNTY: LEGENDA ▪ SPACE EMPIRES 5 ▪ EURO TRUCK SIMULATOR ▪ SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION ▪ SINKING ISLAND ▪ BIONIC COMMANDO REARMED ▪ MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES ▪ HIRED GUNS: THE JAGGED EDGE ▪ FLATOUT: APOKALIPSA ▪ LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME ▪ OWCZY PĘD NEWSY: NEED FOR SPEED: UNDERCOVER ▪ DARK VOID ▪ NOWE PROCESORY OD AMD ▪ RISE OF THE ARGONAUTS

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044



SPIS TREŚCI

PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: Fifa 09, Lego Batman, Warhammer Online



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Mercenaries 2, Puzzle Quest



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Spore, Crysis Warhead, King's Bounty

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great, Hakken

KOREKTA Joanna Kułakowska

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

PEŁNE GRY



IF-22 PERSIAN GULF

PLUS!
MINI GRY
- DDD POOL
- HEAVY WEAPON
- HIDDEN EXPEDITION TITANIC
- IRON SPACE 3
- THE RISE OF ATLANTIS



MOTO X MANIAC





IF-22 PERSIAN GULF

Realistyczny symulator myśliwca F-22 zapewni wam rozrywkę na wiele długich godzin

Lockheed F-22 to maszyna klasy ATF (Advanced Tactical Fighter), czyli zaawansowany myśliwiec taktyczny, przystosowany do wypełniania wielozadaniowych misji. Ten samolot piątej generacji, znajdujący się na wyposażeniu U.S. Air Force, ma ogromne możliwości, ale najpierw trzeba nauczyć się nim sterować.

BARDZO ROZBUDOWANA GRA

Na wstępie warto powiedzieć, że iF-22 Persian Gulf to tytuł rozbudowany i skomplikowany. Zanim zaczniecie na poważnie grać, będziecie musieli poświęcić kilkanaście godzin na naukę i opanowanie sterowania. Tak więc jeśli szukacie arcadowego symulatora, w którym zwyciężycie już po pierwszym odpaleniu gry, to nie ten adres. Natomiast wszystkich, których nie przeraża taka perspektywa, i co więcej lubią taką rozrywkę, czeka mnóstwo doskonałej zabawy. Ponieważ jest to tak rozbudowana gra, nie damy rady napisać o niej zbyt wiele na jednej stronie. Po szczegółowe informacje odsyłamy do dołączonej doń instrukcji (w pliku pdf), liczącej 30 stron i dokładnie omawiającej wszystkie zagadnienia związane z wirtualną eksploatacją myśliwca F-22. A wierzcie nam, jest tego naprawdę mnóstwo! Po odpaleniu gry znajdziecie się w menu głównym. Skrócony opis trybów umieściliśmy na końcu tekstu. Cały zajmuje aż osiem stron instrukcji! Na przykład samych rodzajów misji mamy do wyboru aż 11. Dlatego początkujący gracze muszą nastawić się na naprawdę sporo czytania. Bardziej obyci z realistycznymi symulatorami lotniczymi mogą odpalić tryb Fly Instant Action, który pozwala staczać powietrzne pojedynki bez żadnych „zbędnych formalności" typu start i osiągnięcie celu. Nie będziemy pisać o takich oczywistościach jak fakt, że posiadanie joysticka znacząco ułatwi i uatrakcyjni zabawę. Zamiast tego udzielimy informacji, jak z gry... wyjść, bo to wcale nie takie proste. Znajdując się w menu głównym, trzeba kliknąć przycisk ON/OFF w prawym dolnym rogu. Natomiast w trakcie gry nie zdziwcie się, gdy klawisz Esc nie zadziała i nie przywoła żadnego menu. Takiej opcji po prostu nie ma. Aby przerwać rozgrywkę i zakończyć misję, należy wcisnąć Ctrl + Q. Życzymy wszystkim cierpliwości oraz spokoju w opanowywaniu arkanów sterowania myśliwcem F-22.

INFO

TYP GRY
Symulator

WYMAGANIA
PII 166 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win 98/ME/2000/XP

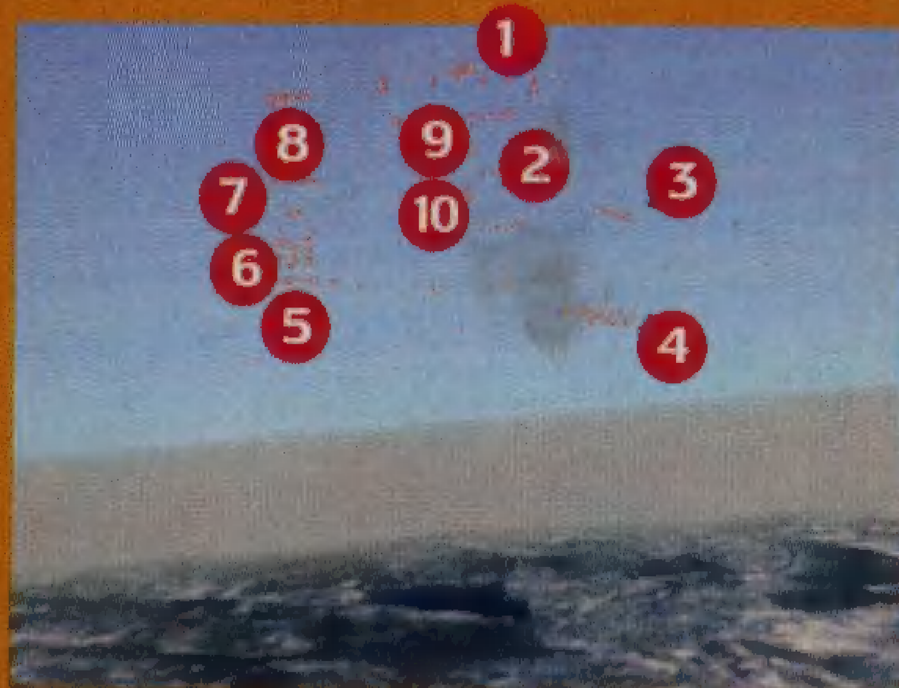


OPCJE MENU

Fly Instant Action – rozpoczęcie sesji Szybkiej Akcji
Instant Action Setup – konfiguracja sesji Szybkiej Akcji
Fly Training – rozpoczęcie sesji treningowej
Resume – kontynuacja rozpoczętej symulacji
Theater Setup – okno konfiguracji Terenu Działań
Report for Duty – zmiana danych pilotów, odczytywanie zapisanych symulacji, Galeria Sław oraz rozpoczęcie pojedynczej lub wieloosobowej sesji
System Setup – okno konfiguracji systemu
Database – baza danych pojazdów występujących w grze
View Introduction – krótki film wprowadzający w grę
View Credits – twórcy gry
Save – zapisanie gry
ON/OFF – powrót do Windows ■

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – wskaźnik kursu
2 – pułap
3 – wysokość
4 – informacje nawigacyjne
5 – aktualnie wybrane uzbrojenie
6 – F – paliwo; G – przeciążenie; A – kąt ataku
7 – prędkość w węzłach
8 – ciąg
9 – wskaźnik lotu
10 – W – wskaźnik nosa samolotu



STEROWANIE
1-10 lub +/- – zmiana ciągu samolotu
Tab – dopalacz
Strzałki kierunkowe – kierunek lotu
Spacja – wystrzelenie rakiety
P – pauza
Insert/Home/Delete/End – zmiana trybów i widoku wyświetlaczy
F1-F12 – zmiana kamery
Ctrl + Q – zakończenie misji
Ctrl + E – katapultowanie się
Ctrl + R i L – włączenie silników
W – zwolnienie hamulca
G – podwozie
H – klapy
B – hamulce powietrzne
A – autopilot
Shift + Tab – zmiana upływu czasu
R – włączenie/wyłączenie radaru
O – zmiana waypointów
Ctrl + D – zrzut zbędnego paliwa
Ctrl + A – tryb ogólnego uzbrojenia
E – system elektronicznego zakłócania
V – wypuszczanie flar
Z/X – ster w prawo/lewo

NOWOŚĆ

Hugo CREATOR W DŻUNGLI

Hugo udał się do dżungli w poszukiwaniu zaginionej rodziny. Moze liczyć tylko na pomoc dwójki przyjaciół - małpki i tukana.
Stwórz własną historię i opowiedz innym, co spotkało Hugo w dżungli. Dzięki naszemu programowi przygoda się dopiero zaczyna!

PL

8,90 zł

KOMPUTEROWA ENCYKLOPEDIA MALUSZKA 3/2008

PAKIET WYŚCIGOWY

TRUCKER · MALUCH RACER 2 · SYRENKA RACER

Zasiądź za kierownicą któregoś z najczęściej spotykanych w Polsce wozów ciężarowych i wyrusz w podróż po polskiej drodze. W grze mamy możliwość ścigania się ciężarówkami 3 marek różnych wersjach m.in. śmieciarka, szambiarka oraz piaskarka, a także - dodatkowo - dwoma amerykańskimi wozami. Samochody można poddać modyfikacjom, takim jak m.in.: zmiana malowania, dodanie dopalacza, przyciemnienie szyb... Gra posiada bardzo realistyczną grafikę, wiernie zostały oddane różne pory dnia oraz warunki pogodowe w których będzie poruszał się gracz.
W Truckerze jest ponad 20 tras, co każdemu graczowi zapewni zabawę na wiele godzin.

MEGA GRA 4/2008

7,90 zł

PL

POLECAMY

Zapnij pasy i upewnij się czy Twoja broń jest załadowana zanim odważysz się przekroczyć linię startu. Szykuj się na ostrą jazdę! Nie licz tylko na swoją kierownicę, walka i spychanie innych do rowu zwiększy prawdopodobieństwo zwycięstwa. Taranuj innych graczy i korzystaj z ręcznej broni, używaj otoczenia by pozbyć się przeszkód. Uważaj jednak, na te wszystkie zwariowane rzeczy leżące na drodze. Mogą zmienić przebieg całego wyścigu. Niekoniecznie na Twoją korzyść...

FREAKS!

PL

MAX KIDS CHŁOPIEC 6/2008

8,50 zł

DODATKOWA PŁYTA NIESPODZIANKA GRATIS!

GRY PC 5/2008

COMMANDER – Europe at War

PL

Commander: Europe at War to gra przeznaczona dla fanów turowych gier strategicznych. W rozgrywce możemy kierować dwoma stronami konfliktu, Aliantami oraz siłami Osi. Gra obejmuje sześć kampanii, które są oparte na prawdziwych wydarzeniach. Dokładne odwzorowanie walk i historii II wojny światowej zachwyci niejednego gracza.

8,90 zł

▼ PEŁNA WERSJA: AIR BATTLES: SKY DEFENDER (PL)

AIR BATTLES SKY DEFENDER

MIX GRA 3/2008

Air Battles wrzuca Cię w sam środek Bitwy o Anglię. To nie jest zwykła gra. Tu każdy pilot myśli, a jego decyzje bazują na doświadczeniach z poprzednich walk. To nie plansza, to pole walki – możesz być pewien, że nie zagrasz dwóch identycznych misji. W niektórych z nich do dyspozycji są nawet samoloty polskich dywizjonów, z biało-czerwonymi szachownicami na kadłubach! Możesz również stanąć po stronie Luftwaffe i doświadczyć jak czuł się tylny strzelec bombowca, zasypywany gradem pocisków z ośmiu działek Hurricane'a.

PL

WYGRAJ BITWĘ O ANGLIĘ!

9,50 zł

PROJEKTANT Kuchnie 3D · PROJEKTANT Łazienki 3D

Dzięki programom z serii Projektant Wnętrz 3D możesz stworzyć wirtualny projekt mieszkania swoich marzeń. Wbudowana biblioteka obiektów 3D zawiera wielki wybór m.in. pryszniców, umywalek, czy kuchenek, w które możesz dowolnie wyposażać swoje pokoje. W programie znajdziesz też modele drzwi, okien oraz źródeł światła. Dzięki możliwości renderingu gotowy projekt jest przedstawiony w bardzo atrakcyjnej i realistycznej formie. Stworzony projekt możesz zapisać w formacie graficznym lub wydrukować.

PL

12,90 zł

NASZ DOM CD 3/2008

▲ PEŁNE WERSJE: COMMANDER (PL)

CLUBBING CD 4/2008

K-STATION
I miss you 2008
16 nowych remixów
NAJLEPSI POLSCY DJ-E W AKCJI

5,90 zł

MUZYKA W KIOSKU!

9,90 zł

2 PŁYTY CD
33 KAWAŁKI

- ETNA
- BLUE BOX
- MARVEL
- MIRAGE
- SOLARIS
- PRELUDIUM
- I INNI

DISCO POLO HIT EXTRA I/2008

▼ PEŁNE WERSJE: ULTIMATE RIDERS (PL), FROGMAN (PL), MALUCH RACER 2 (PL)

ULTIMATE RIDERS

Wypróbuj szaloną grę wyścigową w której zasiadamy za kółkiem kultowego samochodu z Wysp Brytyjskich. Gra zapewnia wspaniałą zabawę, którą potęgują muzyka i nowoczesna grafika.

PL

6,90 zł

BONUS CD EXTRA 5/2008

▼ PEŁNE WERSJE: KURCZAKI PIRACI

KURCZAKI PIRACI

CD-EK EXTRA 5/2008

Szalone kurczaki opanowały spokojny karaibski archipelag. Twoim zadaniem będzie przywrócenie pokoju na wyspie, ale czasu jest bardzo mało, a kurczaki bronią się za pomocą armat i szabel. Wyspy kryją wiele niebezpieczeństw i zagadek, np. jednonogiego kapitana, kanoniera i kurczaka korsarza, oraz wiele ukrytych bonusów.

9,90 zł

SZUKAJ W KIOSKU

OFERTA nr. 122 · PAŹDZIERNIK 2008

Zamówienia : WWW.PLAY.PL
1. www.play.pl
3. tel. 0(prefiks)22 465 51 78
0(prefiks)22 465 51 62
0(prefiks)22 465 50 99
4. FAX 0(prefiks)22 713 80 77

Koszt przesyłki:
Poczta kurierska DLS
- doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
- doręczenie w 24 godziny - 11,90zł
(nie dotyczy weekendu)
Płatność przy odbiorze przesyłki.
Ceny zawierają podatek VAT.
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - sporadine tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie.
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 05.10.2008

WWW.PLAY.PL



WERSJA ANGIELSKA

MOTO X MANIAC

Przed wami emocjonujące wyścigi motocrossowe. Odpalcie grę i zafundujcie sobie niezapomnianą przejażdżkę!



Choć motocross nie jest w Polsce tak popularny jak wyścigi żużlowe, stopniowo powiększa się liczba fanów tego widowiskowego sportu. Zawody motocrossowe rozgrywane są na zamkniętych torach off-road'owych, złożonych ze skoczni, winkli i tak zwanych „tarek". Już samo oglądanie takich wyścigów to wielka przyjemność. Pomyślcie, o ile większa musi być frajda z pokierowania takim specjalnym motorem. Moto X Maniac pozwoli to sprawdzić.

GAZ DO DECHY I LECIMY
Gra oferuje trzy tryby zabawy. Quick Race to pojedynczy wyścig. Pozwala zapoznać się z trasami i poćwiczyć umiejętność prowadzenia motocrossowego motocyklu. Słowem: stanowi idealne wprowadzenie w grę. Na początku rozgrywki dostępne są tylko dwie z kilku tras – resztę odblokujecie startując w Turniejach. W Quick Race da się wybrać liczby okrążeń do przejechania oraz przeciwników. Jeśli nie chcecie się z nikim ścigać, możecie jeździć po torze samotnie. Time Trial to próba czasowa. Tutaj liczy się uzyskanie jak najlepszego czasu pojedynczego okrążenia, a także całego wyścigu. Wyniki zostaną zapamiętane i będzie je można zobaczyć w głównym menu, w zakładce Records. Ostatni tryb – Tournament – to turniej, w którym walczymy o puchar. Na początku możliwa jest tylko walka w amatorskiej klasie, ale zwycięstwo odblokuje trudniejszy turniej. Zawody wygrywa ten, kto po ostatnim wyścigu ma najwięcej punktów. Za zajęcie pierwszego miejsca dostajemy ich pięć, za drugie trzy, za trzecie dwa, a za ostatnie tylko jeden punkt. Pora przejść do samych wyścigów. Zapewne szybko odkryjecie, jak ważny okazuje się dobry start. Jeśli nauczycie się przyciskać klawisz gazu w odpowiednim momencie, tuż przed końcem odliczania, ruszycie zdecydowanie szybciej niż przeciwnicy. Z kolei, gdy zrobicie to za wcześnie lub za późno, wyruszycie na trasę na samym końcu. Dlatego warto potrenować ową umiejętność w trybie Quick Race. W trakcie jazdy możecie teoretycznie przepychać się z przeciwnikami, bo nie grozi to upadkiem. Jednak doświadczenie pokazuje, że taka metoda wyprzedzania rywali jest mało skuteczna i traci się przy tym sporo czasu. A kiedy przypadkiem spadniecie z toru, szybko wciśnijcie spację, aby wrócić nań z powrotem. Powodzenia!

INFO
TYP GRY
Wyścigi
WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/ME/2000/XP

OPCJE MENU
Continue game – kontynuacja rozpoczętej gry
New game – nowa gra
Records – lista najlepszych wyników
Options – ustawienia gry
Quit – powrót do Windows ■





EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
Strzałka w lewo/prawo – sterowanie
A – przyspieszenie/szybki start
Z – hamulec
C – zmiana kamery
Lewy Alt – spojrzenie do tyłu
Space – powrót na trasę
Escape – pauza

STEROWANIE
1 – liczba okrążeń do przejechania
2 – czas aktualnego okrążenia
3 – czas całego wyścigu
4 – aktualna pozycja



5 – mapa
6 – prędkościomierz

Mistral®

Mobilne technologie

www.mistral-rtv.pl • www.mistral-tech.pl

Infolinia: 091 483 73 73



19″ LCD TV z wbudowanym odtwarzaczem DVD i funkcją monitora. W zestawie z pilotem.

NOWOŚĆ!

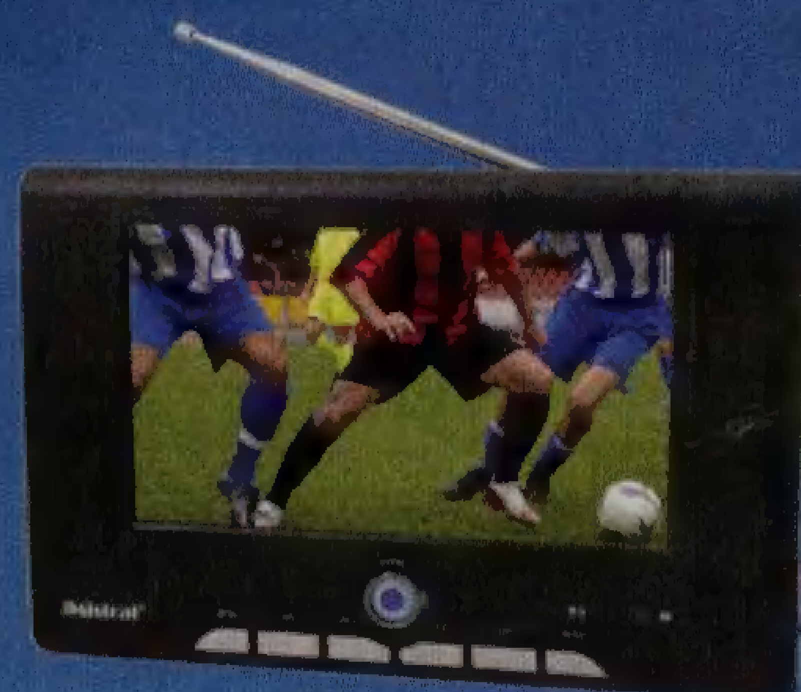
Wkrótce dostawa!

LTV 19CD06



15″ LCD TV
z wbudowanym
odtwarzaczem DVD
i funkcją monitora.
W zestawie z pilotem.

LTV 15CD03



9″ telewizor z ekranem LCD TFT
i wbudowanym akumulatorem.
W zestawie z pilotem.

TFT 910



Przenośny 10,2″ odtwarzacz DVD
z wbudowanym tunerem TV
oraz czytnikiem kart SD / MMS
i łączem USB.
W zestawie z pilotem
i akumulatorem.

PDVD 10610HD



BDT 125J

Przenośny odtwarzacz
DVD / CD / MP3
z wbudowanym ekranem LCD 7″,
tunerem TV PAL
oraz czytnikiem kart
SD / MMC i łączem USB.
Radio stereo.
Zestaw z pilotem.



Przenośny 7″ odtwarzacz DVD
z wbudowanym tunerem TV.
W zestawie z pilotem
i akumulatorem.

PDVD 105HDATV



Przenośny odtwarzacz
DVD / CD / MP3
z wbudowanym ekranem LCD 7″
oraz czytnikiem kart
SD / MMC i łączem USB.
Radio stereo.
Zestaw z pilotem.

BDU 125J



BBU 139C

Przenośny odtwarzacz
CD / MP3
z czytnikiem kart
SD / MMC i łączem USB.
Radio stereo.

DDD POOL



Przed wami możliwość spróbowania swych sił w wirtualnym i trójwymiarowym wydaniu bardzo popularnego sportu. Niniejsza wersja oferuje kilka różnych trybów gry w bilard. Podczas treningu po każdym uderzeniu ustawiamy białą bilę w dowolnym miejscu na stole. Po zdobyciu niezbędnej wprawy można rozegrać ze znajomą osobą lub z komputerem (trzy poziomy trudności do wyboru) partyjkę klasycznego bilarda lub zabawić się w tak zwaną dziewiątkę. W tej drugiej grze kolejno wbijamy bile do uz, zaczynając od najmniejszej, a zwycięzcą zostaje ten, kto wbije dziewiątkę. Ostatnie dwa tryby Challenge pozwalają sprawdzić, w jak krótkim czasie oczyścicie stół z 16-tu lub 9-ciu bil. A gdy godzina przygody z DDD Pool dobiegnie końca, wybierzcie się do prawdziwego klubu bilardowego. ■

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

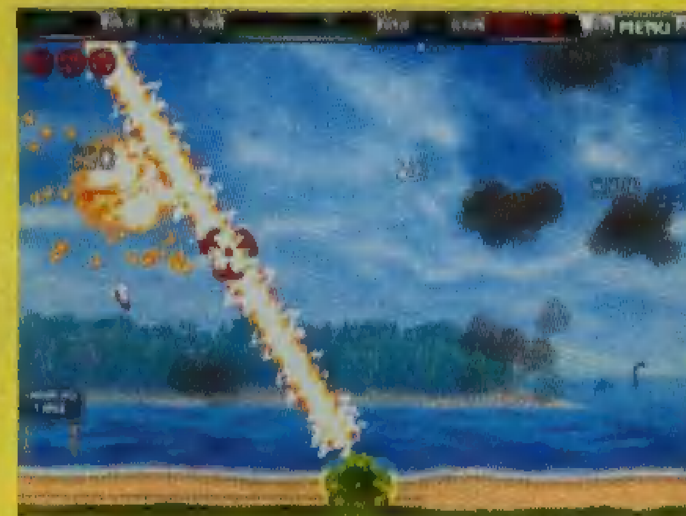
Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



HEAVY WEAPON



Świetna retro strzelanka stylizowana na gierki sprzed dwóch dekad. W trakcie gry Heavy Weapon wskakujemy do czołgu, uzbrojonego w bomby atomowe, i ruszamy walczyć z komunizmem, zalewającym świat. W Mission atakujemy kolejne komunistyczne kraje, zaś w Survivalu mamy tylko jedno życie i musimy jak najdłużej przetrwać na planszy. Aby zagrać w ten drugi tryb, trzeba przejść minimum trzy misje w pierwszym. A tam, oprócz zwykłych przeciwników, są także bossowie – najlepiej pokonać ich za pomocą bomb atomowych. Bacznie zwracajcie również uwagę na białe helikoptery transportowe, zrzucające broń (nie strzelamy do nich), a po ukończeniu każdej planszy ulepszajcie swój pojazd. Na zabawę macie 60 minut. ■



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 350 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

HIDDEN EXPEDITION TITANIC



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

Udało ci się dotrzeć do zatopionego „Titanica", ale nie masz zbyt wiele czasu, bo powietrze w butli tlenowej szybko się kończy. Nim on upłynie, musisz w dwóch lokacjach statku odnaleźć wszystkie przedmioty ze spisu po lewej stronie ekranu. Jeśli nie widzisz jakiejś rzeczy, skorzystaj z podpowiedzi. Tylko czyń to rozważnie, gdyż kosztuje ona cenne minuty. Hidden Expedition Titanic wymaga nie tylko dużej spostrzegawczości, ale również dobrej znajomości języka angielskiego. Nie wiedząc, jakich przedmiotów szukać, zaczniecie klikać na wszystko dookoła, a to spowoduje utratę powietrza w ekspresowym tempie. Po ukończeniu pierwszego etapu, odblokujecie następną parę lokacji. Przypominamy, że w dowolnej chwili możecie zmienić pomieszczenie, klikając na przycisk o nazwie Blueprint. Zatopionego „Titanica" przeszukujecie przez godzinę. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

IRON SPACE 3



W tej grze liczy się przede wszystkim dobry refleks. Przed wami kosmiczny shooter, oferujący prostą i nieskomplikowaną zabawę, polegającą na rozwalaniu setek przeciwników. A ponieważ przetrzebienie wrogów zapełniających cały ekran to rzecz ciężka i wymagająca ciągłego klikania, twórcy przygotowali szereg ułatwień w postaci dodatkowych śmiercionośnych zabawek, ekstra pancerzy oraz zwiększenia mocy już posiadanych broni. Ta niezbyt skomplikowana rozrywka potrafi nieźle wciągnąć, a na przejście kilku plansz nie ma limitu czasowego... ■





INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

THE RISE OF ATLANTIS



Zaczynamy w Babilonie, potem udajemy się do Fenicji, Troi, Grecji, Rzymu, Kartaginy, by skończyć w Egipcie. Każda z tych antycznych kultur posiada potężny artefakt, który pomoże odnaleźć Atlantydę. W każdym miejscu do przejścia czeka kilkanaście leveli. Waszym celem jest uwolnienie znajdujących się na planszy fragmentów artefaktu. Osiągniecie to, zrzucając je na sam dół. Jak to zrobić? Łącząc w linie co najmniej trzy takie same przedmioty, doprowadzimy do ich zniknięcia. Na odzyskanie elementów macie ograniczony czas, wyświetlany u dołu ekranu. W wersję shareware gracie przez 30 minut. ■



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 350 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

PREMIERA LISTOPAD 2008 **PRODUCENT** EA BLACK BOX **WYDAWCA** EA

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

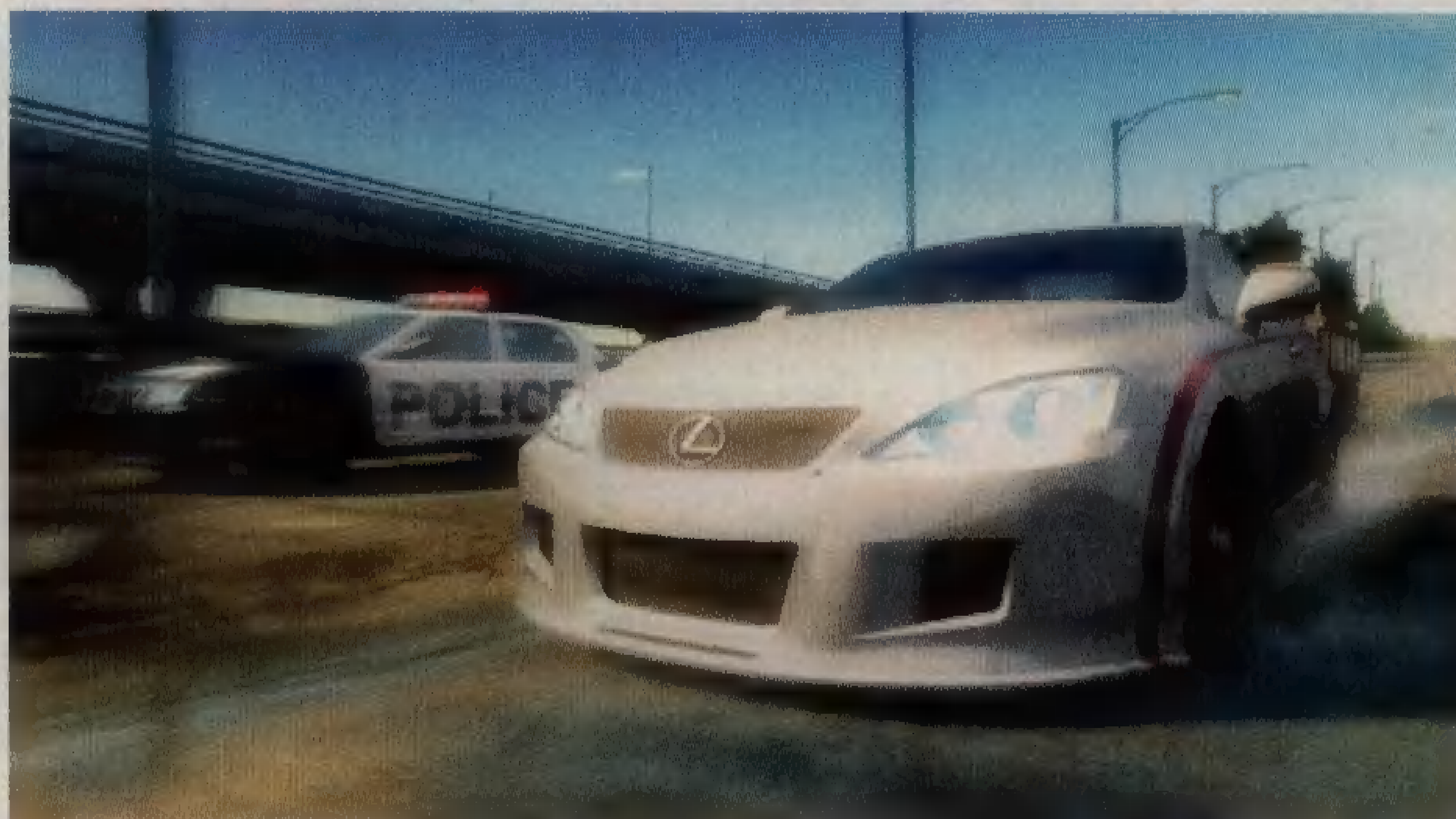
Powiadają, że w życiu dwie rzeczy są pewne: śmierć i podatki. Ten model obowiązywał do chwili powstania Electronic Arts – teraz pewne jest również ukazanie się kolejnych, dorocznych odsłon ich najlepiej sprzedających się serii gier komputerowych.

Wśród nich Need for Speed to przypadek szczególny, gdyż posiada wyszukane podtytuły zamiast numerków oznaczających lata. Być może ta specyfika wynika z faktu, iż w owej serii jeszcze nie znaleziono złotego środka, szablonu, który zapewniłby niezmienny poziom sprzedaży z roku na rok. Dlatego mamy do czynienia z różnymi nazwami i bardzo różnymi grami pod tą samą marką. Najnowsza odsłona zwać się ma Undercover, wykorzysta ona część starych pomysłów, jednocześnie prezentując zupełnie inne podejście do rozgrywki. Ekipa z EA sięgnęła po wsparcie, z którego już kiedyś korzystała: Hollywood. Do nowej NfS powstał profesjonalny scenariusz, zatrudniono reżyserów i kilka gwiazdek filmowych. W pracach nad grą udział wzięli między innymi Christie Flores (znana chociażby z roli młodej piosenkarki w „Be Cool") i Joshua Alba (w jego karierze najważniejsza była dotąd starsza siostra – niejaka Jessica). Hollywoodzka ekipa ma zapewnić grze nerw rodem z najlepszych filmów akcji. Skojarzenia z „Szybcy i Wściekli" są tu jak najbardziej na miejscu...

Nasz bohater ma za zadanie rozpracować organizację przestępczą od środka. Tak, gramy gliną robiącym za kreta. Inaczej mówiąc, choć staniemy po stronie prawa, zmuszeni będziemy nagminnie je łamać i dzielnie zwiewać przed kolegami z pracy. Oprócz widowiskowych scen ucieczki i pościgu nie zabraknie również normalnych wyścigów, nieskąpanych w blasku policyjnych kogutów. Nie zabraknie też jedynego niezmiennego od lat elementu serii: modyfikowania bryk.

Oczywiście, można oczekiwać także szerokiego wyboru samochodów. W tej chwili jest już pewne, że na liście znajdują się takie cacka, jak: Porsche 911GT2, Audi A8 i RS4, Lexus IS-F, Lamborghini Gallardo, BMW M6, oraz Mitsubishi Lancer Evolution X. Chodzą słuchy, że pojawi się również marka Ferrari. Tak więc na brak wyboru narzekać się nie da, warto też dodać, iż przygotowano sporą, jak na Need for Speed, ilość tras: aż 100 km. Wszystkiemu zaś ma towarzyszyć oprawa, której nie powstydziłby się reżyser „60 sekund" – wypadanie kradzionym Porszakiem przez sklepową witrynę, dynamiczne ujęcia i w miarę znane twarze aktorów. Wspomniane „dynamiczne ujęcia" zapewni nam system analizujący nasze posunięcia i pomagający w dokończeniu złożonych akrobacji – bądź co bądź NfS to jednak gra rozrywkowa, a nie symulator dla hardcore'owców. Czy to wszystko wystarczy, by zadowolić coraz bardziej zdezorientowanych fanów serii? Cóż, zobaczymy w listopadzie... A skoro już przy terminach jesteśmy, warto zauważyć niepokojący fakt, iż w tym roku jakiekolwiek informacje na temat gry ukazały się pod koniec lata (zwykle był to koniec wiosny). Tajemnica, a może nie było się czym chwalić? Przecież machina promocyjna EA na pewno nie zardzewiała... ■













SZORTY

■ Wyniki wszystkich konkursów możecie łatwo sprawdzić na naszej stronie WWW – przypominamy adres: www.twojegry.com.pl

■ W kilku krajach Europy najnowsza odsłona serii FIFA trafiła na półki tydzień przed planowaną premierą – jak widać, chęć zysku sprzedawców okazała się silniejsza od strachu przed korporacyjną zemstą Electronic Arts...

■ Jack Thompson, amerykański prawnik znany ze ścigania producentów gier (z naciskiem na studio Rockstar) za brutalność i erotykę w ich produkcjach, kończy chwilowo swoją krucjatę. Nie, nie zmienił poglądów. Sąd podtrzymał po prostu decyzję o zakazie wykonywania zawodu dla tego wesołka... On sam twierdzi, że to zemsta za jego „słuszne" działania.

■ Ukazała się niedawno rozszerzona wersja Wiedźmina. Posiadacze podstawowego wydania mogą zaopatrzyć się w update, dla osób, które nie nabyły dotąd dzieła CD Projekt RED, to idealna okazja, by nadrobić zaległości.

■ Opisywana przez nas w tym numerze gra SPORE wywołała spore kontrowersje ze względu na zastosowany przez Electronic Arts system zabezpieczeń. Chodzi o SecuROM i nowe założenia DRM (Digital Rights Managment). Na starcie nabywcy przysługiwało prawo do – jedynie! – trzech aktywacji. Potem gra nie działa. Kupiona niby, a jakby wypożyczona...

■ Pierwsza fala protestów przeciwko DRM w

PREMIERA 2009 **WYDAWCA** AIRTIGHT STUDIOS **PRODUCENT** CAPCOM

DARK VOID



O tej produkcji Capcom przebąkuje od pewnego czasu, jednak dopiero niedawno twórcy udostępnili więcej materiałów na jej temat. Mroczny shooter, w którym gracz nie jest obligowany do poruszania się zgodnie z prawami grawitacji, w którym góra i dół to bardzo płynne pojęcia – prawda, iż brzmi to smakowicie? Do tego całość wykonana na bazie świetnego silnika Unreal Engine 3. Jak widać, jest na co czekać...

W grze wcielimy się w niejakiego Willa, pilota, który zapędził się nad Trójkąt Bermudzki. Dzięki temu zniknął z naszej rzeczywistości i wylądował w przedziwnym miejscu. To właśnie tytułowa Mroczna Pustka, która jednak wcale nie jest do końca pusta. Otóż Will napotyka tam instalacje i roboty nie będące dziełem ludzkim – ba! – nawet wykazujące zainteresowanie całkowitym unicestwieniem dzieci Adama i Ewy. Zdany w zasadzie jedynie na siebie (i kilku innych bermudzkich rozbitków), nasz dzielny pilot musi podjąć nierówną walkę. Wyposażony w jetpack i powiększający się arsenał, wybija kolejnym robotom z głowy plany unicestwienia ludzkości. Wspomniany rakietowy plecaczek zapewni nam możliwość wykonywania rozmaitych akrobacji i ignorowania normalnych kierunków. Nasz bohater będzie mógł czaić się pod wszelakimi sufitami i nawisami, dokonywać śmiałych abordaży na wrogie UFO i przemieszczać się błyskawicznie na z góry upatrzone pozycje. W walce wykorzystane zostaną tak zwane Quick Time Events, czyli złożone animacje wywoływane konkretnymi działaniami – patent dobrze zakorzeniony na konsolach, na PC nieco mniej może znany. Efekt stanowi wrażenie oglądania widowiskowego filmu. Może i nie będzie to najbardziej oryginalna produkcja, może scenariusz wygląda dosyć banalnie, ale za to na pewno będzie na co popatrzeć. Kiedy? Już w przyszłym roku. ■





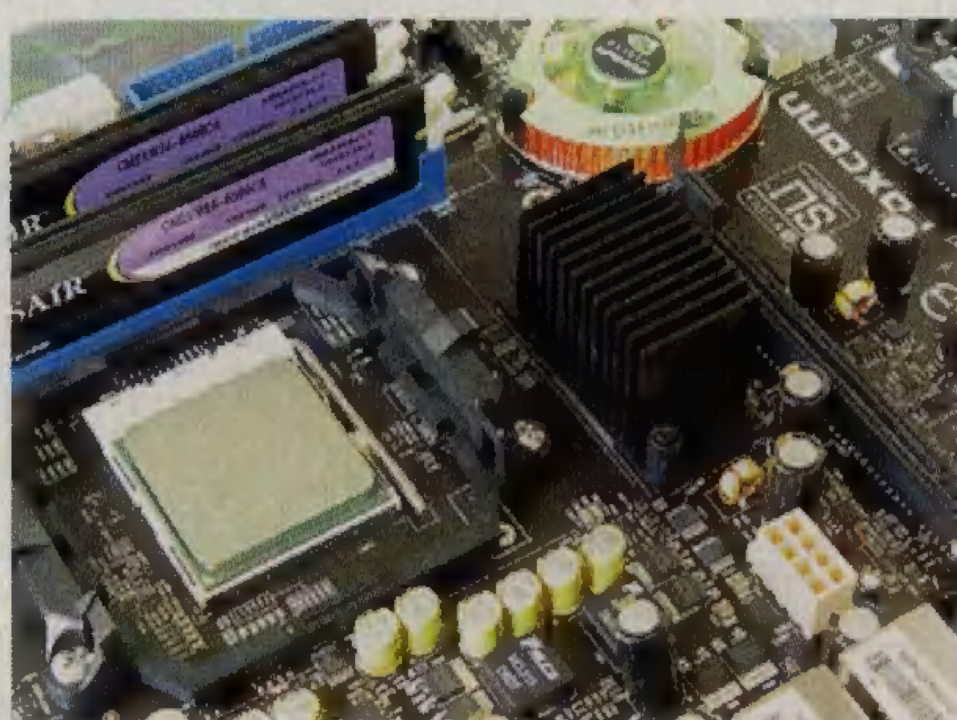


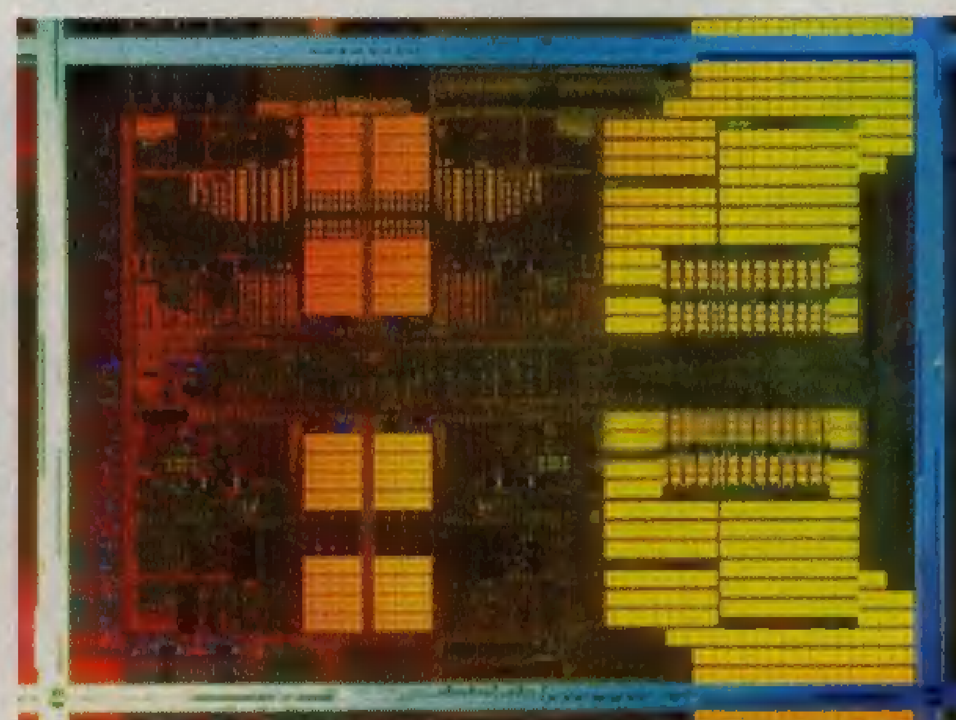
NOWE PROCESORY OD AMD

AMD ostatnio dawało się zdystansować Intelowi, ale wszystko wskazuje, iż nadchodzi kolejna zmiana warty.

Niedawno bowiem ten gigant elektronicznego rynku ujawnił szczegóły dotyczące mikroprocesorów, które trafią na rynek w najbliższych miesiącach. Na największą uwagę zasługuje linia o kodowej nazwie Deneb, czyli czterordzeniowe Phenomy wykonane w technologii 45nm. Część z nich ma obsługiwać gniazda AM2+ i pamięć DDR2, a część już ma współpracować z gniazdami AM3 i pamięcią DDR3. Wydajność zapowiada się zacnie, bo poszczególne rdzenie będą taktowane od 2,6 do 3,0 GHz. Ceny w momencie premiery powinny zamykać się w widełkach 300-400 USD. Oprócz Denebów czterordzeniowe Phenomy pojawią się też pod nazwą Propus. Wiadomo również, że Phenomy stanowić będą podstawę dla trzyrdzeniowych układów w seriach Heka i Rana. W technologii 45 nm wykonane zostaną nie tylko Deneby, ale i nowe Opterony, zaprojektowane z myślą o rozwiązaniach serwerowych i klastrowych – ale to już mniej interesuje nas, graczy... Tak czy inaczej, wygląda na to, że zwolennicy procesorów AMD zyskają wreszcie spory wybór nowych procków, co cieszy, gdyż powoli brakowało wydajnych rozwiązań, a gry nie stają się mniej zasobożerne, oj nie... ■

AMD





SZORTY

SPORE oparta była na wystawianiu grze najniższych ocen na serwisie Amazon (krzywdzące dla ludzi ze studia Maxis) i masowym ściąganiu nielegalnych kopii gry. W efekcie zamiast planowanych 2-3 milionów egzemplarzy firma EA sprzedała w pierwszym okresie tylko milion.

■ Electronic Arts postawione pod tablicą ogłosiła, że zwiększy się ilość dozwolonych aktywacji w SPORE – już w najbliższym patchu, kiedykolwiek by się nie ukazał.

■ Coraz większe zainteresowanie dziwnymi praktykami DRM stosowanymi przez EA wykroczyło poza branżę. W tej sytuacji koncern zapowiedział kolejne ustępstwa – opcję subkont na jednym komputerze, pozwalającą bawić się wygodnie całej rodzinie.

■ Mimo ustępstw EA w USA pojawił się pierwszy pozew zbiorowy na szczeblu federalnym przeciwko stosowaniu przez korporację niedozwolonych praktyk. Chodzi o to, że SecuROM zabezpieczający SPORE daje się zaliczyć do tzw. Rootkitów, czyli oprogramowania instalującego się w jądrze systemu operacyjnego bez wiedzy użytkownika. Deinstalacja SPORE nie usuwa owych wpisów z Windows...

■ Na oficjalnym forum SPORE administrator zagroził usuwaniem kont (zintegrowanych z aktywacją gry) za poruszanie tematu DRM i SecuROM. Po kilku dniach EA przeprosiło za jego „nadgorliwość".

■ Gra MMORPG Warhammer: Age of

PREMIERA LISTOPAD 2009 **PRODUCENT** LIQUID ENTERTAINMENT **WYDAWCA** CODEMASTERS

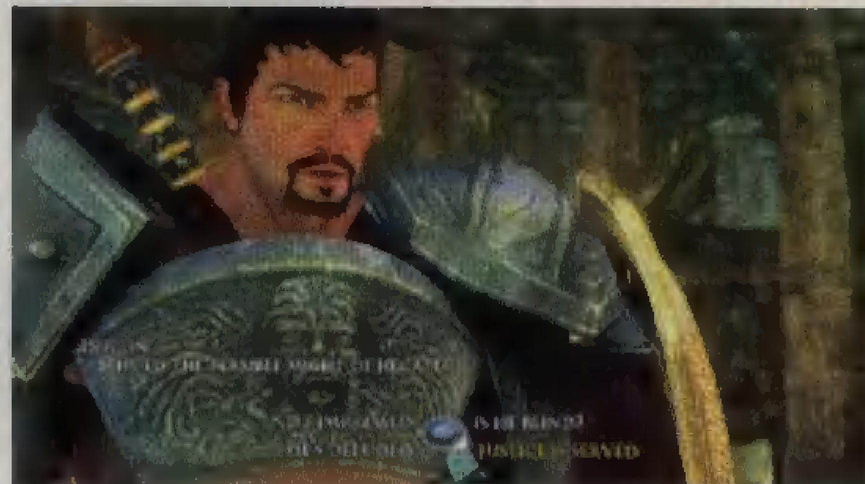
RISE OF THE ARGONAUTS

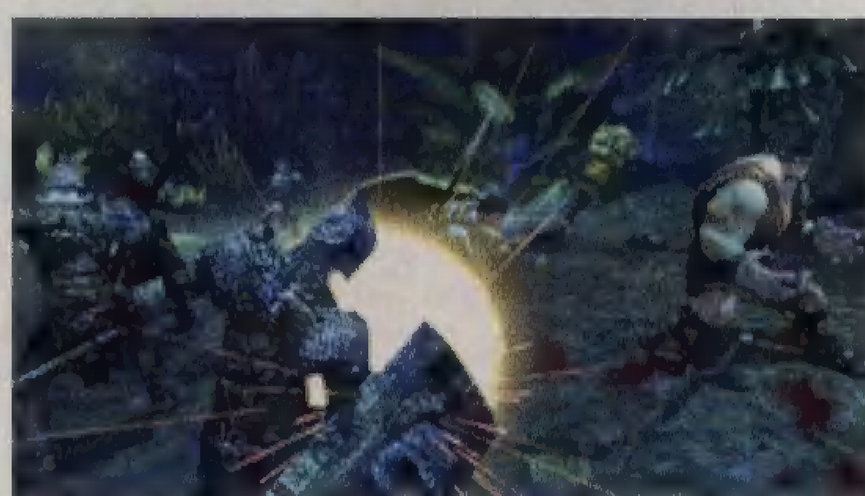
Ekipa z Liquid Entertainment ma na swoim koncie już kilka gier, ale jak dotąd nie osiągnęła spektakularnego sukcesu. Najwyraźniej szukają nowych horyzontów, bo wkraczają swoją świeżą produkcją na poletko hack&slash – gatunku zwanego też „action RPG". Być może okaże się, że ta akurat gra przypasuje bardziej do drugiej wersji nazwy, gdyż mniej ma mieć wspólnego z klasycznymi produkcjami w stylu Diablo, a więcej z rasowymi rzeźniami znanymi z konsol i z... tak, o dziwo z RPG. To drugie za sprawą nietypowych fabularnych rozwiązań.

Argonauci to bohaterowie jednego z greckich mitów, ale jak to zwykle bywa, współcześni scenarzyści wykorzystali jedynie kanwę opowieści, by móc dalej swobodnie mieszać rozmaite wątki i postacie. Tak więc w załodze okrętu króla Jazona (tak, już na starcie zostaje władcą) nie znajdziemy tradycyjnej ekipy 50-ciu jego towarzyszy, a skromniejszą grupę złożoną z bohaterów innych mitów greckich. W tej chwili wiadomo o szóstce: Atalanta, Herkules, Perseusz, Achilles, Pan i Odyseusz. W pewnym momencie dołączy nawet Dedal, jako inżynier i konstruktor. Cóż, gdy amerykańskie młode wilki sięgają po kulturę starożytnej Europy, muszą namotać. Tak więc mit będzie miał tyle wspólnego z mitem, ile kreatywna księgowość z rzeczywistą księgowością...

Nie ma co jednak zbytnio zagłębiać się w ocenę, na ile pomysł wrzucania do jednego garnka wszelakich legendarnych postaci (w tym większości bestii Hellady i okolic jako przeciwników) jest rozsądny czy godny akceptacji. Dla nas ważniejsze jest, czy gra zapewni dobrą zabawę. Póki co wygląda na to, że jak najbardziej – ma być dynamicznie i widowiskowo. Twórcy stawiają na zagrania znane dobrze posiadaczom konsol: walka ma zawierać bardzo wiele brutalnych scen, opartych o stosowanie rozmaitych ataków specjalnych. Oczywiście, gracz zostaje wsadzony w buty Jazona, a reszta herosów ma za zadanie pomagać mu w miarę swoich możliwości. Tu warto zauważyć, że choć Argonauci będą sobie sami radzić na polu walki, to również postarają się dodatkowo wspierać szefa. Na przykład wystawią mu przeciwnika, przytrzymując go przez chwilę. Dzięki takiej wzorowej postawie załogi Jazon często i gęsto popisze się przed nami rzeźniczym talentem – a warto zauważyć, że jatka ma być na tyle soczysta, iż warto zawczasu wyposażyć się w paczkę chusteczek do wycierania monitora z krwi i wnętrzności.

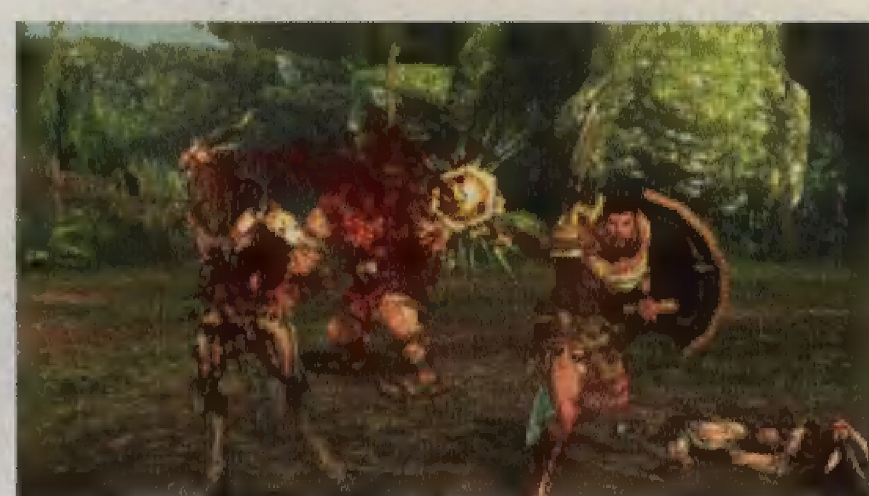
Dodatkową pomocą mają nam służyć greccy bogowie, którzy uważnie obserwują poczynania Jazona. Atena, Apollo, Ares i Hermes nie pozostaną obojętni na nasze akcje i zależnie od ich rodzaju każde z bóstw zmieniać będzie swe nastawienie. Oznacza to, że gracz może postawić konsekwentnie na określony typ rozwiązań, zyskując w jednych tylko niebiańskich oczach, a tracąc w pozostałych, lub też lawirować tak, by korzystać po trochu z łaski wszystkich.











Benefitami będą przede wszystkim wszelakie kombosy, więc wybór może okazać się trudny... Od strony graficznej nie ma się zbytnio o co obawiać, twórcy postawili na sprawdzony silnik – Unreal Engine 3. Jak to wszystko sprawdzi się w akcji, przekonamy się już niebawem. ■

SZORTY

Reckoning w ciągu pierwszego tygodnia dorobiła się półmilionowej bazy użytkowników. Dzięki temu zasługuje na miano najszybciej sprzedającej się premierowej gry MMO. Gratulujemy!

■ Znowu mówi się o Duke Nukem Forever. Pojawił się nawet nowy screenshot, ale nim nie będzie ich więcej, nie chcemy zajmować miejsca w naszym piśmie. Duke ma ponoć być w nowej odsłonie nieco mniej jarmarczny, a bardziej seriozny. No i po co?

■ Google wkracza do branży gier? Posłuchajcie, co powiedział Kelvin Hanna (członek zespołu od Google Lively) serwisowi GemesIndustry: „Docelowo chcemy otworzyć API, aby architektura Lively mogła zostać użyta jako platforma dla gier sieciowych (...) Chciałbym, aby to pozostało niewidzialne. Wprowadzanie aspektu 3D w sieci ma sens, gdy wszyscy mają już zainstalowaną wtyczkę. To jest pierwsza rzecz, jaką robisz przy instalacji, i jesteś od razu gotów wskoczyć i grać w kreatywnym otoczeniu".

■ Amerykanie to mają fajnie, zwłaszcza ci ze stanu Omaha... First National Bank of Omaha zafundował im karty kredytowe ilustrowane motywami z gry World of WarCraft. Obrazek to nie wszystko – dokonując wszelakich operacji finansowych tą kartą, przedłuża się stopniowo abonament w grze!

